Capacità, Prove Complesse e Vagabondi

Regole alternative per le Prove di Capacità, un nuovo Personaggio e altro materiale per

Uno Sguardo nel Buio

Prove di Capacità o Prove di Qualità?
Nel gioco di ruolo avanzato di *Uno Sguardo nel Buio* (*Perfezionamento dell'Avventura Fantastica*) viene introdotto il sistema delle Capacità, una serie di discipline (cinquanta) che sostituiscono le Qualità per la maggior parte delle azioni e delle Prove durante l'avventura.
Le regole ufficiali avanzate suddividono così le Prove in:

- Prove di Qualità (il vecchio sistema - base), quando si usa direttamente la Qualità assoluta del personaggio e non c'è alcuna disciplina da imparare o usare.
- Prove di Capacità (il nuovo sistema), quando si tratta di un'azione ben precisa, che ricada nel settore di una delle varie discipline, il cui livello avanza indipendentemente dalle Qualità.

Il sistema delle Prove di Capacità è macchinoso ed è stato successivamente cambiato e per tanto non è il caso di inserirlo (nemmeno modificato) come espansione delle regole introduttive. Un'alternativa a questo sistema, da usare per simulare il funzionamento delle Capacità, è quello delle Prove Complesse, che vertono sempre sulle Qualità del Personaggio ma funzionano in modo diverso.
Secondo questa variante, i Personaggi potranno quindi effettuare:

- Prove Semplici (il vecchio sistema), per attività e azioni molto semplici, immediate e accessibili a tutti con un semplice esercizio di Forza, Intelligenza, Fascino, Coraggio o Abilità. Per esempio: "arrampicarsi su un albero mentre si è inseguiti da un branco di lupi" rimane una Prova Semplice (qualunque sia la difficoltà dell'arrampicata e dunque la difficoltà della Prova) che andrà effettuato facendo una Prova di Abilità: tirando 1d20 e confrontando il risultato con il valore di Abilità.
- Prove Complesse (il nuovo sistema - variante), per attività elaborate, che necessitano di un certo tempo e dell'utilizzo di competenze specifiche. Per esempio: "scalare nottetempo le mura esterne di una fortezza" è una Prova Complessa e necessita diversi tiri di dado, che coinvolgano sia l'Abilità che la Forza e il Coraggio del Personaggio.

Come funziona una Prova Complessa?
Una Prova Complessa funziona senza modificatori, ma lanciando 3d20 invece di 1d20 e contando il numero dei successi ottenuti. Ogni d20 lanciato va confrontato con una Qualità ben precisa, che va determinata prima di tirare, tramite tiri in sequenza o dadi colorati.
I tre lanci vanno considerati "contemporanei" e non rappresentano una sequenza temporale di Azioni, ma una singola azione complessa prolungata nel tempo.
Ogni singolo lancio va confrontato con la Qualità relativa: per avere un successo il d20 deve dare come risultato un numero inferiore o uguale al valore della Qualità.
Il numero di successi determina il risultato della Prova Complessa, come segue:

Azione elementare: una situazione banale che non necessita Prove, tanto meno Complesse.
Azione facile: una situazione semplice e poco pericolosa, che può causare difficoltà solo a personaggi veramente svantaggiati. Equivale a una Prova Semplice e basta 1 successo su 3 per superare la Prova.
Azione comune: la tipica situazione rischiosa di un'Avventura che richiede una Prova Complessa. Servono 2 successi su 3 per superare la Prova.
Azione difficile: situazioni pericolose, impegnative e complicate. Per riuscire in queste azioni impegnative, tutti e tre i lanci devono avere successo. Servono 3 successi per superare la Prova ma ottenere 2 successi equivale a uno "stallo" e permette di riprovare.
Azione estrema: situazioni al limite delle possibilità degli eroi. Servono 3 successi per superare la Prova o le conseguenze saranno immediatamente spiacevoli.

Elenco delle Prove più comuni
Ecco allora a quale Qualità e combinazioni di Qualità corrispondono le varie Capacità ufficiali elencate, con un riferimento anche ai diversi *Talenti* che compaiono nei videogame della serie *Drakensang* (quando presenti). Per Prove Semplici si può usare la Qualità segnata in grassetto e per Prove Complesse la combinazione di Qualità tra parentesi:

Padronanza fisica

Combattimento senza armi[1]:	**Forza** (Forza, Abilità, Coraggio)
Combattimento a distanza[2]:	**Abilità** (Abilità 3 volte)
Arrampicarsi:	**Abilità** (Abilità, Forza, Coraggio)
Nuotare:	**Abilità** (Abilità, Forza, Coraggio)
Andare a cavallo:	**Abilità** (Abilità, Forza, Coraggio)
Aprire serrature/disattivare trappole (*Serrature* e *Disattiva Trappole*):	**Abilità** (Abilità, Intelligenza, Abilità)
Destrezza (*Furto*):	**Abilità** (Abilità, Intelligenza, Coraggio)
Fare nodi (*Furto*):	**Abilità** (Abilità, Intelligenza, Coraggio)
Nascondersi (*Discrezione*):	**Abilità** (Abilità, Intelligenza, Coraggio)
Nascondere oggetti:	**Abilità** (Abilità, Intelligenza, Coraggio)
Non farsi notare (*Discrezione*):	**Abilità** (Abilità, Intelligenza, Coraggio)
Trovare nascondigli segreti (*Furto*):	**Abilità** (Abilità, Intelligenza, Coraggio)

Cultura

Leggere e scrivere:	**Intelligenza** (Intelligenza, Abilità, Intelligenza)
Curare ferite (*Balsami*):	**Intelligenza** (Intelligenza, Abilità, Fascino)
Trovare piante medicinali (*Botanica*):	**Intelligenza** (Intelligenza, Intelligenza, Abilità)
Neutralizzare i veleni (*Antidoti*):	**Intelligenza** (Intelligenza 3 volte)
Curare febbri e infezioni (*Antidoti*):	**Intelligenza** (Intelligenza 3 volte)
Conoscere le lingue:	**Intelligenza** (Intelligenza 3 volte)
Decodificare messaggi cifrati:	**Intelligenza** (Intelligenza 3 volte)
Elementi di fisica:	**Intelligenza** (Intelligenza 3 volte)
Riparare armi (*Forgia* o *Arceria*):	**Abilità** (Abilità, Intelligenza, Abilità per cuoio e legno; Abilità, Forza, Forza per metalli)
Elementi di alchimia (*Alchimia*):	**Intelligenza** (Intelligenza, Abilità, Intelligenza)
Analisi alchimistica (*Alchimia*):	**Intelligenza** (Intelligenza 3 volte)
Preparare veleni e pozioni (*Alchimia*):	**Intelligenza** (Intelligenza, Abilità, Coraggio)
Preparare medicine e antidoti (*Alchimia*):	**Intelligenza** (Intelligenza, Abilità, Coraggio)

Comunicativa

Diplomazia (*Etichetta/Buone maniere*):	**Fascino** (Fascino, Intelligenza, Intelligenza)
Conversione:	Diventa una **Qualità**
Indurre (*Persuasione*):	**Intelligenza** (Intelligenza, Fascino, Coraggio)
Convincere (*Persuasione*):	**Intelligenza** (Intelligenza, Fascino, Coraggio)
Suonare e cantare (*Seduzione*):	**Abilità** (Abilità, Intelligenza, Fascino)
Raccontare leggende:	**Fascino** (Fascino, Intelligenza, Fascino)
Seduzione (*Seduzione*):	**Fascino** (Fascino, Intelligenza, Fascino)
Travestirsi:	**Abilità** (Abilità, Intelligenza, Fascino)
Illusionismo (*Furto* o *Persuasione*):	**Abilità** (Abilità, Intelligenza, Fascino)
Gioco d'azzardo (*Furto*):	**Abilità** (Abilità, Intelligenza, Abilità)
Valutare (*Contrattazione*):	**Intelligenza** (Intelligenza 3 volte)
Mercanteggiare (*Contrattazione*):	**Fascino** (Fascino, Intelligenza, Coraggio)

1 Per vedere come funziona questa attività meglio dare un'occhiata alle regole espanse per il Combattimento.
2 Per vedere come funziona questa attività meglio dare un'occhiata alle regole espanse per il Combattimento.

Sopravvivenza

Riconoscere punti cardinali (*Sopravvivenza*):	**Intelligenza** (Intelligenza, Abilità, Intelligenza)
Cartografia (*Sopravvivenza*):	**Abilità** (Abilità, Intelligenza, Abilità)
Orientamento (*Sopravvivenza*):	**Intelligenza** (Intelligenza, Abilità, Intelligenza)
Botanica (*Botanica*):	**Intelligenza** (Intelligenza 3 volte)
Riconoscere pericoli (*Sopravvivenza*):	**Abilità** (Abilità, Intelligenza, Coraggio)
Previsione del tempo:	**Intelligenza** (Intelligenza 3 volte)
Trovare cibo:	**Abilità** (Abilità, Intelligenza, Abilità)
Mettere trappole (*Trappole*):	**Abilità** (Abilità, Intelligenza, Abilità)
Seguire tracce *(Sopravvivenza):*	**Intelligenza** (Intelligenza, Abilità, Intelligenza)
Zoologia[3] (*Fauna*):	**Fascino** (Fascino, Coraggio, Fascino)
Addestrare animali:	**Coraggio** (Coraggio, Fascino, Coraggio)
Sesto senso:	**Intelligenza** (Intelligenza 3 volte)
Distinguere odori e sapori:	**Intelligenza** (Intelligenza 3 volte)

Altri "Talenti" mutuati da *Drakensang*:

Percezione:	**Intelligenza** (Intelligenza 3 volte)
Volontà[4]:	**Forza** (Forza, Forza, Coraggio)
Olfatto Nanico[5]	**Intelligenza** (Intelligenza, Abilità, Intelligenza)
Fauna[6]	**Intelligenza** (Intelligenza, Abilità, Coraggio)
Birbanteria[7]	**Intelligenza** (Intelligenza, Fascino, Intelligenza)
Magia[8]	**Intelligenza** (Intelligenza 3 volte)
Natura Umana[9]	**Intelligenza** (Intelligenza, Intelligenza, Fascino)

Il funzionamento di molte Prove è descritto altrove, per esempio nei contributi dedicati alle Situazioni di Avventura, al Combattimento, alla Magia e alle Risorse Naturali.
Le combinazioni sono riprese da *Drakensang*, quando presenti, o ricostruite dalle indicazioni presenti sul manuale delle regole avanzate.

3 È una sorta di "ammansire animali".
4 È una sorta di "resistere ai traumi fisici e mentali".
5 Individua pareti nascoste ed elementi sotterranei particolari.
6 Come "scuoiare" animali ed estrarre da ogni animale parti utili per arceria, concia e rivendita.
7 Conoscenze dei bassifondi, del mercato nero e del sotterfugio.
8 Comprendere e analizzare oggetti magici e arcani o reliquie leggendarie.
9 Comprendere l'atteggiamento delle persone, se mentono o se vogliono raggirare.

Nuovo Personaggio: Vagabondo
I Vagabondi sono la più comune evoluzione di quegli Avventurieri che non vogliono divenire Guerrieri, Iniziati o Maghi ma specializzarsi in una vita di viaggi, esplorazioni, conoscenze e sotterfugi.
Un personaggio appena generato o un Avventuriero deve avere almeno 13 punti in Coraggio e in Abilità per diventare un vero Vagabondo. Questi giramondo, spacconi e cercatori di fortuna non sono in grado di combattere tanto bene quanto i Guerrieri e mancano di qualsiasi capacità straordinaria. In compenso, possono apprendere e adattarsi molto meglio di tutti gli altri personaggi. I Vagabondi non possono usare Armi a 2 mani, né l'Armatura da cavaliere e al primo Livello possiedono 30 punti di Energia Vitale.
Il passaggio da Avventurieri a Vagabondi è così comune che molti chiamano ancora i Vagabondi "Avventurieri" o "Avventurieri Provetti".*
Quando passano di Livello (compreso il Livello in cui "diventano" Vagabondi) essi possono però distribuire anche il punto di avanzamento destinato ad Attacco o Parata a un'altra Qualità, senza alcuna limitazione.*
Ad ogni passaggio di livello, quindi, i Vagabondi acquisiscono:

- 1d6 Punti di Energia Vitale
- 2 Punti da distribuire come meglio credono tra tutte le Qualità: Coraggio, Abilità, Intelligenza, Forza, Fascino, Attacco o Parata.*

Il Vagabondo può avere un valore di Parata maggiore di quello di Attacco, con un limite di 18 Punti.* Tutte le altre Qualità hanno anch'esse il limite di 18 Punti e anche per il Vagabondo ogni lancio di dado che ottenga 19 o 20 è un fallimento automatico.* Tuttavia egli non è soggetto a limitazioni di altro genere e anche se non prende parte attiva agli scontri fisici dei Combattimenti, può accrescere comunque Attacco o Parata.*

Nota
Questa versione del Vagabondo non è ufficiale e tutte le frasi che terminano con un asterisco sono delle varianti alle regole. Questa Classe, infatti, non funziona correttamente senza le regole per le Capacità, né le varianti ufficiali per giocarlo nella versione "base" sono soddisfacenti.
Un'altra opzione possibile è quella di trasformare fin dall'inizio la Classe degli Avventurieri in quella dei Vagabondi qui esposta, per evitare che l'Avventuriero sia il personaggio "di scarto".

Variante: Creazione ragionata dei Personaggi
Questa variante alle regole ufficiali permette di creare personaggi ragionati tatticamente, per quanto possibile date le regole semplicissime di *Uno Sguardo nel Buio*.
Alla Creazione del Personaggio, invece di tirare i 5d6 per le Qualità si considera di avere 8 Punti di partenza a Coraggio, Intelligenza, Fascino, Abilità e Forza e 12 Punti "liberi" da distribuire tra di esse, aggiungendoli come si vuole. Il massimo raggiungibile alla Creazione per ciascuna di queste Qualità è 13.